



Quickstart

AivlaSoft EFBv2

Guía de Usuario



Copyright

No se deben publicar imágenes o citas textuales o partes de este manual de usuario sin el consentimiento por escrito de **Apprimus Informatik GmbH**, ni deben reproducirse o copiarse en un servidor de ningún tipo ni ponerse a disposición del público de ninguna manera. Esto también se aplica a cualquier tipo de duplicación, almacenamiento y procesamiento en cualquier sistema electrónico.

'**AivlaSoft**' es una marca de **Apprimus Informatik GmbH**.

Todas las marcas comerciales mencionadas en esta guía del usuario son propiedad de sus respectivos titulares de derechos.

Traducción al español: José Ángel Torres Pérez

Autorización Publicación: Aivlasoft 21/05/2021

Descargo de responsabilidad

EFBv2 solo debe usarse para simulación de vuelo, no para la aviación del mundo real. Consulte también el contrato de licencia.

Envíe sus comentarios, preguntas y propuestas a:

Apprimus Informatik GmbH

In der Gass 19

8627 Grüningen

Schweiz

info@aivlasoft.com

Tabla de Contenidos

- 1** Información General
 - 1.1** Propósitos de este Documento de Inicio Rápido
 - 1.2** Instalación y Condiciones
 - 1.3** Limitaciones
 - 1.3.1** Microsoft Flight Simulator 2020 / MSFS
 - 1.3.2** X-Plane
- 2** Primer Arranque (*muy importante, leer encarecidamente!!*)
- 3** Client
 - 3.1** Conceptos Básicos
 - 3.2** Pantalla de la Interfaz de Usuario
 - 3.3** Funciones (**Información General**)
 - 3.4** Barra de acceso directo de enrutamiento (*RSB*)
 - 3.5** Opciones de Cartas
 - 3.6** Barra lateral
 - 3.7** Terreno
 - 3.8** Mínimos
 - 3.9** TOPCAT
- 4** Finalmente

1 Información General

1.1 Propósito de este documento de Inicio Rápido

Para facilitar el alojamiento de su producto recién adquirido, describiremos un inicio rápido con esta guía. Sin embargo, es de suma importancia reconocer lo siguiente:

La **Guía de inicio rápido** no sustituye a la **Guía del usuario** más detallada.

La diferencia con los productos **EFB** anteriores es notable, por decir lo mínimo. Por lo tanto, prácticamente ninguna de la información anterior se aplica a **EFBv2**.

1.2 Instalación y Condiciones

Simconnect.dll ya no es necesario, ha sido reemplazado por **FSUIPC**. La versión gratuita es suficiente para todas las funciones de **EFBv2**. Se puede descargar aquí: <http://fsuipc.com/simconnect.dll>.

X-Plane no requiere **FSUIPC.dll**

Los siguientes simuladores son compatibles con **EFBv2** (*la versión mínima requerida de **FSUIPC** se indica entre paréntesis*):

64 bit: MSFS (FSUIPC7).

64 bit: P3D v4, v5 (FSUIPC 6.0.3).

32 bit: FSX (including FSX:SE), **P3D v2, v3** (FSUIPC 4.974).

X-Plane 11, from version 11.30

La instalación de EFBv2 incluye los siguientes tres programas:

Server (*Interface between Simulator and **EFBv2***)

Database Builder

Client (*Interface entre el **User** y **EFBv2** -> interface de usuario*)

El instalador del servidor también incluye el generador de bases de datos, mientras que el **client** cuenta con su propio instalador.

Para el **servidor** y el **Generador de Bases de Datos**, es obligatorio que estén instalados en el mismo ordenador que el simulador, mientras que el **client** también se puede instalar en su red

de área local privada (*si está disponible*).

1.3 Limitaciones

1.3.1 Microsoft Flight Simulator 2020 / MSFS

Hay algunas funciones que aún no están disponibles para **MSFS**. La razón principal es el **SDK** todavía bastante incompleto, que todavía consta de demasiados elementos vacíos para permitir beneficiarse completamente de todas las posibilidades en **MSFS**. Las siguientes funciones no están (*todavía*) disponibles o pueden funcionar de manera un poco diferente a lo que se describe en los manuales actuales:

- La sintonización de frecuencia **COM** aún no está disponible.
- Los diseños de tierra están disponibles en la base de datos **EFB** para cada aeropuerto. Sin embargo, no podemos mostrar diseños de asfalto (*aprons*).
- Los aeropuertos comprados a través de **Marketplace Online Store** suelen presentar archivos cifrados específicos del usuario en lugar de los **BGL** habitualmente "**abiertos**". Los archivos cifrados hacen que sea imposible leer la información requerida sobre el diseño del suelo y, por lo tanto, **EFB** no puede representar la carta de tierra de un aeropuerto adicional de este tipo. Si los archivos de datos están encriptados, solo estará disponible la carta terrestre predeterminada.
- La detección de aeropuertos adicionales no siempre es posible, por lo tanto, el "**círculo alrededor del asterisco**" en el mapa mundial no es **100%** confiable.
- **AI Traffic** es visible, pero las definiciones aún no están claras. Mostramos lo que **FSUIPC7** está proporcionando, pero no hay información específica disponible en el **SDK**.
- La **Meteorología** tiempo no se puede leer desde el simulador. Para evitar esto, seleccione "**Real Weather**" como proveedor del tiempo. Esto se puede hacer en la configuración del **Client** (*pestaña 'Global'*).
- El manejo del *Flightplan* es similar a los conocidos planes de vuelo **GPS** predeterminados en **FSX/P3D**, **PFPX**, **SimBrief** o similar puede crear un *Flightplan* de forma externa. También se puede crear un plan de vuelo utilizando la funcionalidad **EFBv2**. Una vez que se ha creado un *Flightplan* **EFBv2**, **¡NO CARGUE ESTE PLAN DE VUELO DESDE LA PANTALLA DE INICIO DE MSFS!** El *Flightplan* se crea dentro de

EFB2 y luego se transfiere automáticamente al **GPS** predeterminado de la aeronave **MSFS**. La edición del *Flightplan* y la adición de **SID**, **STAR** y **APPROACHES** es posible de la forma habitual. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la pantalla del *Flightplan* en las pantallas **NAV** predeterminadas de la aeronave **MSFS** es bastante incompleta. En la actualidad, no se muestran puntos de ruta personalizados ni procedimientos. Sin embargo, el **ENRUTAMIENTO QUE SE MUESTRA EN EL CLIENTE EFB2 SE SEGUIRÁ CORRECTAMENTE EN EL MODO GPS / NAV.**

1.3.2 X-Plane

Algunas características principales de **EFB V2.1** están limitadas cuando se usa **X-Plane** (*en comparación con el uso con P3D / FSX*). Lea atentamente las limitaciones que se describen a continuación.

Compatibilidad

EFB V2.1 solo es compatible con Laminar's X-Plane 11.30+. La compatibilidad con versiones anteriores no es posible ni está disponible.

Diseño del suelo y Taxi

Debido a especificaciones completamente diferentes para los diseños en tierra de los aeropuertos, la carta de tierra de un **X-Plane** del aeropuerto en **EFB** se verá diferente en muchos aspectos, ya que podría ser utilizado desde simuladores basados en **MS**.

La representación de las calles de rodaje en **EFB** depende de las "**Rutas de taxi**" que deben definirse en el archivo **apt.dat**. Además, las funciones "**Taxi-Out**" y "**Taxi-In**" de **EFB** solo están disponibles si las "**Rutas de taxi**" están definidas en el archivo **apt.dat** del aeropuerto elegido. Especialmente a los complementos más antiguos a veces les faltan "**Rutas de taxi**".

Meteorología

Los datos meteorológicos internos directamente del simulador (*Configuración del cliente: "Proveedor meteorológico = Simulador"*) no están disponibles, nuevamente debido a especificaciones completamente diferentes.

Trafico

Los datos de tráfico están limitados a **19** aviones. Los datos de tráfico tampoco están tan detallados como en **FSX/P3D**. Solo la latitud, la longitud y la altitud están disponibles a través de **DataRefs**. **EFB** debe calcular la velocidad sobre el suelo, la trayectoria y la velocidad vertical, a partir de las referencias de datos de **X-Plane** disponibles.

Cargando el perfil

Actualmente, **X-Plane** no ofrece un **DataRef** que permita averiguar qué avión está cargado. Para identificar la aeronave actualmente cargada, **EFB** utiliza el código **ICAO** almacenado en el archivo **ACF** de la aeronave. Este código **ICAO** se puede especificar en el cuadro de texto "**Airfile**" del perfil **EFB** correspondiente (*utilizando el Editor de perfiles*). Lamentablemente, no todos los archivos **ACF** proporcionan la información sobre el código **ICAO**. Si ejecuta el programa "**PlaneMaker**", puede verificar el código **ICAO** en la cuarta línea en el menú "**Estándar**", "**Autor**". Si no hay un código **ICAO** para una determinada aeronave, debe cargar manualmente el perfil de la aeronave correspondiente en **EFB**.

Cargando el Flightplan

Actualmente no es posible cargar automáticamente un *Flightplan* **GPS** en el sistema **GPS / GNS** de **X-Plane**. Sin embargo, el *Flightplan* **GPS** se creará de acuerdo con las últimas especificaciones y también se guardará en el directorio adecuado donde lo espera **X-Plane**, llamado "**EFB_current_gps.fms**". La carga debe realizarse manualmente utilizando las funciones estándar del dispositivo **GPS / GNS** predeterminado en **X-Plane**.

Alteraciones del Flightplan

Por la misma razón descrita anteriormente, los *Flightplan*'s modificados no se pueden transferir automáticamente al sistema **X-Plane GPS / GNS** predeterminado. Sin embargo, un *Flightplan* alterado se puede volver a cargar desde el mismo directorio usando el mismo nombre predeterminado "**EFB_current_gps.fms**" como se describe arriba. La activación del nuevo *Flightplan* debe seguir los procedimientos de manejo estándar de **X-Plane**.

2 Primer Arranque (Importante leer antes)

Después de una instalación completa y exitosa, es obligatorio iniciar el **servidor** primero, antes de iniciar el **client**. Si se ha seleccionado la opción "**Iniciar servidor**" en la ventana de diálogo final del instalador, el servidor se iniciará automáticamente. Si no se ha seleccionado esa opción, inicie el servidor **EFB** ahora manualmente, ya sea haciendo clic en el icono del **servidor EFB** en el escritorio o mediante el menú Inicio de Windows.

Luego se le pedirá que inserte su clave de **licencia**, seguida de su **nombre** y su dirección de **correo electrónico**, sin embargo, es suficiente ingresar su nombre y dirección de correo electrónico solo para registrarse para una licencia de *demostración* por tiempo limitado. Esto no influye en absoluto en la funcionalidad de **EFBv2**.

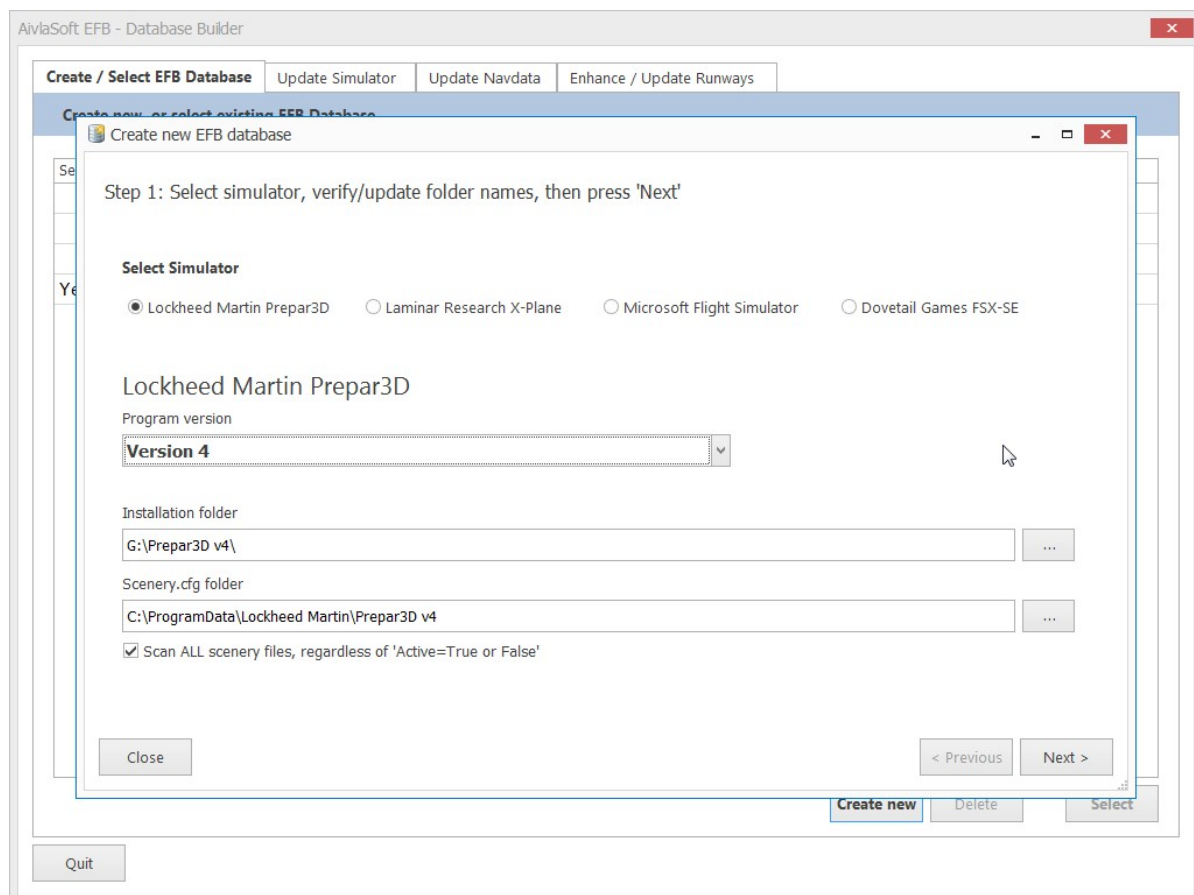
Lo primero que hace el **servidor** es buscar una **base de datos**. Como no puede haber una base de datos válida antes del primer inicio de **EFBv2**, el **Generador de bases de datos** se inicia automáticamente.

El **Database Builder** es el programa responsable de la creación y administración de todos los datos requeridos por **EFBv2** para su correcto funcionamiento. En resumen: buscará todos los escenarios del aeropuerto (*estándar y complementario*), así como los datos de navegación estándar. Todos los elementos necesarios se extraerán y compararán con una base de datos de navegación. Este último es ofrecido en este momento por dos proveedores:

- Navigraph con "**FMS Data**" (*basado en datos de Jeppesen*), y
- Aerosoft con "**NavDataPro**" (*basado en datos de Lufthansa / LIDO*).

Uno de ellos ya ha sido seleccionado por usted durante el proceso de instalación.

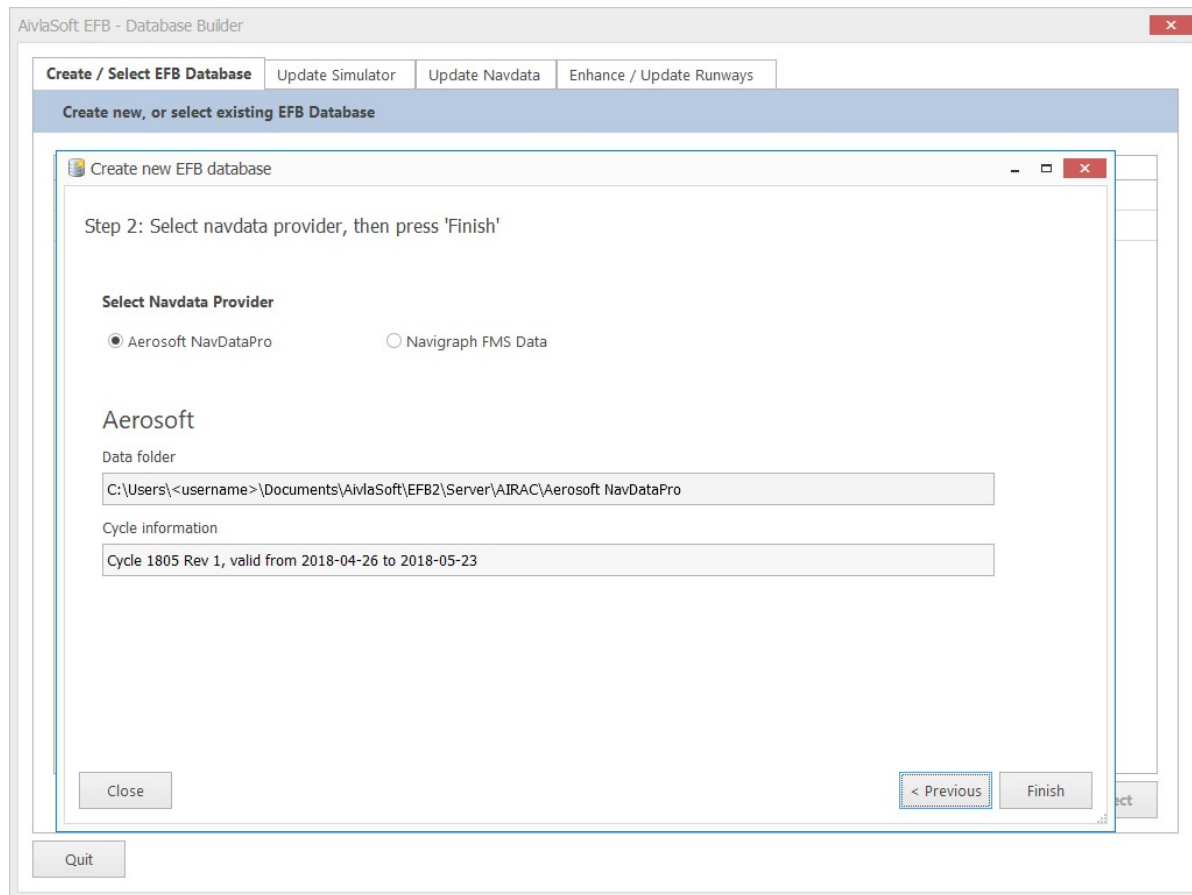
En la página siguiente verá el cuadro de diálogo que se abre automáticamente (*paso 1*) que le permite seleccionar su simulador.



Elija el simulador para el que desea crear la base de datos (**Prepar3D v4** en este ejemplo) y presione "**next**". Esto lo lleva a la siguiente página (*paso 2*):

X-Plane

Tenga en cuenta que los archivos del aeropuerto (**apt.dat**) solo se pueden leer a partir de la especificación 1000 y superior. Se ignorarán las especificaciones anteriores, pero se creará una entrada de archivo de registro del tipo "**advertencia**".

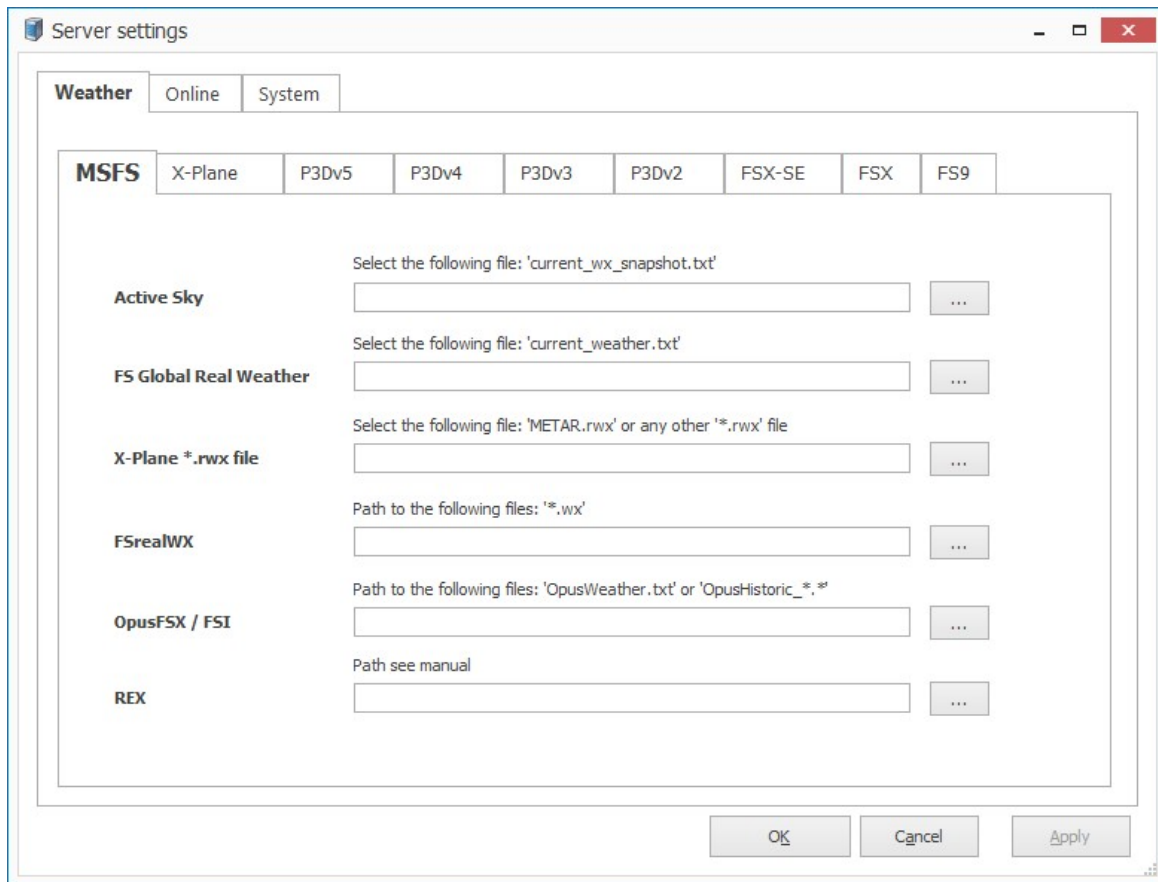


En este cuadro de diálogo (*paso 2*), seleccione el proveedor de **Navdata** que ha elegido instalar. **EFBv2** ahora comprueba su presencia. Una selección no válida conduce a una carpeta de datos no válida y a una indicación de información de ciclo. El proceso de creación se inicia presionando el botón "**Finish**". Dependiendo del rendimiento de su computadora, esto puede demorar entre **2 y 3** o incluso más minutos.

Esto concluye el proceso de creación y, en circunstancias normales, no se requieren pasos adicionales. Siga las instrucciones para cerrar el **Generador de bases de datos**. Tiene la opción de cerrar el **Generador de Bases de Datos** únicamente o reiniciar el **servidor** posteriormente.

Para obtener más información sobre las funciones adicionales del **Creador de Bases de Datos**, consulte "**4 SP Database.pdf**" de la documentación de **EFBv2**.

Al reiniciar el **servidor**, solo se requieren algunas configuraciones adicionales. Abra el menú "**System**" y seleccione la opción "**settings and more ...**", haga clic en el botón "**Settings**" y seleccione la pestaña del simulador previsto para su uso (**MSFS** en este ejemplo).



Si utiliza un programa **meteorológico**, seleccione la ruta de acceso para los datos del programa correspondiente. Confirme su selección presionando "**OK**". Esto completa el proceso de creación de la base de datos y ahora puede iniciar el **client**.

3 Client

3.1 Conceptos Básicos

Tipos de Gráficos

Hay dos tipos de gráficos "**Tierra**" y "**Mundo**". Uno de ellos siempre está visible y al iniciar el **Client**, la última *Posición de la Aeronave* siempre está en el centro de la pantalla. Dependiendo del estado de la Aeronave (*en el aire o en tierra*), el Tipo de Carta aplicable se selecciona automáticamente.

Perfiles de las Aeronaves

Cada avión tiene diferentes requisitos para mostrar los distintos objetos en la pantalla **EFBv2**. El perfil de la aeronave se carga automáticamente al inicio del cliente, dependiendo, por supuesto, de la disponibilidad de un perfil para la aeronave en uso. De lo contrario, se mostrará una advertencia y se cargará el perfil predeterminado (*similar a un **Cessna C172***). La instalación básica de **EFBv2** incluye más de **60** perfiles de los aviones más populares utilizados en la simulación de vuelo de hoy. Para crear o editar perfiles, consulte el documento "**Client**" de la Documentación de **EFBv2**.

Aeropuerto Activo

En **EFBv2**, un aeropuerto siempre se declara aeropuerto "**activo**". Su Código **IVAO**, **Nombre** y **País** se muestra en el encabezado de la ventana del **Client**.

Se utilizan tres modos de actividad diferentes (*representados por una letra mayúscula delante del **Código ICAO***):

A - **Modo automático** (**verde**). Este es el modo normal si no hay ninguna otra selección activa. siempre es el aeropuerto más cercano a la posición de la aeronave y siempre está activo inmediatamente después de que se inicia **EFBv2**.

M – Modo Manual (**blue**). Un aeropuerto es leccionando de forma manual.

D - Modo de destino (**ámbar**). Este modo solo está activo cuando hay un *Flightplan* en curso y la distancia de la aeronave al destino está por debajo de un cierto valor establecido en el perfil de la aeronave.

Modos de Procedimientos

EFBv2 diferencia entre "**Llegada**" y "**Salida**". Dependiendo del modo seleccionado, se mostrarán los procedimientos respectivos. Nunca habrá un **SID** y un **STAR** en exhibición al mismo tiempo. Sin embargo, puede seleccionar **SID** y **STAR** para el mismo aeropuerto y mostrarlo cambiando entre los dos modos. Se pueden encontrar más detalles sobre los **Procedimientos** en el documento "**Client**" de la documentación **EFBv2**.

Fases del Vuelo

Un vuelo puede tener hasta **5** fases de vuelo diferentes: en tierra, *salida*, en *ruta*, *llegada* y aterrizaje. Diferentes **Fases de Vuelo** pueden llevar a una presentación diferente de datos relevantes en la pantalla. Muchos de ellos están controlados por el perfil de la aeronave.

Mapa en Movimiento

No es necesario describir el término "**Mapa en movimiento**". Sin embargo, **EFBv2** tiene una función adicional que está activa todo el tiempo. Siempre que mueva la **Posición del Mapa**

arrastrando el mouse, después de un cierto tiempo (**definido en el Diálogo de Configuración**) se reposiciona nuevamente a la posición original (**Posición del avión centrada**).

AutoZoom

La función **Autozoom** está disponible para establecer el nivel de zoom en función de la altitud de vuelo (**modo World**) o Velocidad de taxi (**modo terrestre**) a un valor predefinido. Pueden asignarse individualmente en el **Perfil de la aeronave**.

Master/Sync

Si ejecuta más de un **client** en una configuración de red, el primer **client** conectado al **servidor** tiene un nivel de *prioridad más alto* (**master**). Algunas funciones solo pueden ser realizadas por el "**Master**", que es reconocido por la indicación **azul "MASTER"** en la barra de estado.

Sincronización de Datos

No es necesario desbloquear determinadas rutas de datos en una configuración de red. La sincronización de datos entre el servidor y uno o más clientes se realiza automáticamente en el inicio de cada cliente.

3.2 Pantalla del Interfaz de Usuario

Para una descripción detallada de todos los items, mire el *Documento "Client"*. Lo siguiente es solo una breve descripción de las áreas numeradas:



1. **Ventana gráfica:** Muestra un gráfico "**terrestre**" o "**mundial**". El cambio es automático por el *estado de vuelo* o manualmente por Función de carta (5).
2. **Encabezado:** muestra el aeropuerto activo.
3. **Funciones principales:** En **EFBv2** según los subtítulos de los botones.
4. **RSB:** Barra de acceso directo de enrutamiento. Una colección de botones para acceder rápidamente a algunos elementos de la ruta actual.
5. **Funciones de gráfico:** *zoom* y *posición*.
6. **Funciones de gráfico:** *día/noche*, *tierra/mundo*, *mapa en movimiento*.
7. **Opciones de gráfico:** Pueden estar *activas* o *inactivas*. El estado de ambos modos de gráfico se guarda individualmente.
8. **Barra lateral:** Algunos paneles (*la mayoría de ellos plegables*) muestran información adicional importante.
9. **Menú del sistema:** Apagado, Configuración, Gestión del color, Gestión del perfil
10. **Barra de estado:** Información adicional sobre la versión del **client EFBv2**, y la versión de la base de datos.

3.3 Funciones (Información General)

Aeropuertos

Selección manual del aeropuerto por el Código **ICAO** o su nombre.

El (i) = Botón de Información

Abre una ventana con información adicional sobre el aeropuerto adyacente, el aeropuerto activo. La siguiente información está disponible (*entre otros*): *coordenadas geográficas*, *Add-On sí / no*, **METAR** y **TAF String** (*si está disponible*), facilidades de *navegación* más cercanas, lugares de *estacionamiento*.

PROC

Permite la selección de todos los procedimientos de **salida** y **llegada** publicados (*si están disponibles*) del aeropuerto activo y su representación detallada en el mapa. Una aproximación en línea recta (**extensión de pista**) de **3**, **5** u **8** NM (*para salidas 3 y 5 NM*) se puede mostrar en cualquier momento para cada pista disponible.

Taxi

Una ayuda de taxi simplificada para encontrar el camino hacia la salida a la **RWY** o después de aterrizar en su lugar de estacionamiento. *Atención:* Esta función es puramente experimental y utiliza un algoritmo para encontrar el camino más corto. Se basa únicamente en la información derivada del archivo **BGL** o del archivo **apt.dat** del aeropuerto respectivo. Esta información suele ser insuficiente o incluso errónea.

FPL

Creación de un *Flightplan*. Hay varias formas de crear un *Flightplan*: Antes del vuelo o incluso durante el vuelo. Cada elemento del mapa (*mundial*) se puede insertar en un plan de vuelo. Un clic derecho con el mouse abre un menú contextual que ofrece las opciones respectivas. **EFBv2** también permite crear e insertar *Waypoints* personalizados en posiciones arbitrarias. Este último incluso se puede reubicar en cualquier momento, incluso en un *Flightplan* activo. Los *Flightplan* también se pueden transferir al **GNS / GPS** predeterminado de los simuladores de vuelo basados en los actuales **MS**. Puede encontrar más información sobre este tema considerablemente complejo en el documento "*Flightplan*".

Radio

Todas las frecuencias **COM** y **NAV** se pueden transferir a la aeronave activa. La lista de frecuencias es situacional. Active la unidad **NAV / COM** requerida haciendo clic en el cuadro de frecuencia correspondiente. Luego haga doble clic en la frecuencia requerida de la lista. Esto transfiere la frecuencia seleccionada a la ventana **STANDBY**.

CHKL

Si hay listas de verificación (**Checklist's**) disponibles para un tipo de aeronave específica, se pueden llamar desde esta ventana. Se pueden importar listas de verificación existentes de versiones anteriores de **EFB**.

DOC

Esta ventana da acceso a la documentación completa de **EFBv2**. Además, se puede acceder y visualizar todos los registros de vuelo de vuelos anteriores.

Utilidades

Desde esta ventana se puede acceder a una colección de algunas funciones de ayuda adicionales.

3.4 Barra de acceso directo de enrutamiento (RSB)

La barra de acceso directo de ruta es un medio práctico para brindar acceso rápido a la información más importante durante el vuelo actual en un plan de vuelo activo. El botón "**AUTO**" permite restaurar la visualización normal con un solo clic. Las ventanas abiertas se cerrarán y (si *están desactivadas*) se reactivará el **Mapa en movimiento** y se restaurará el valor de **Auto-Zoom**.

3.5 Opciones de las Cartas

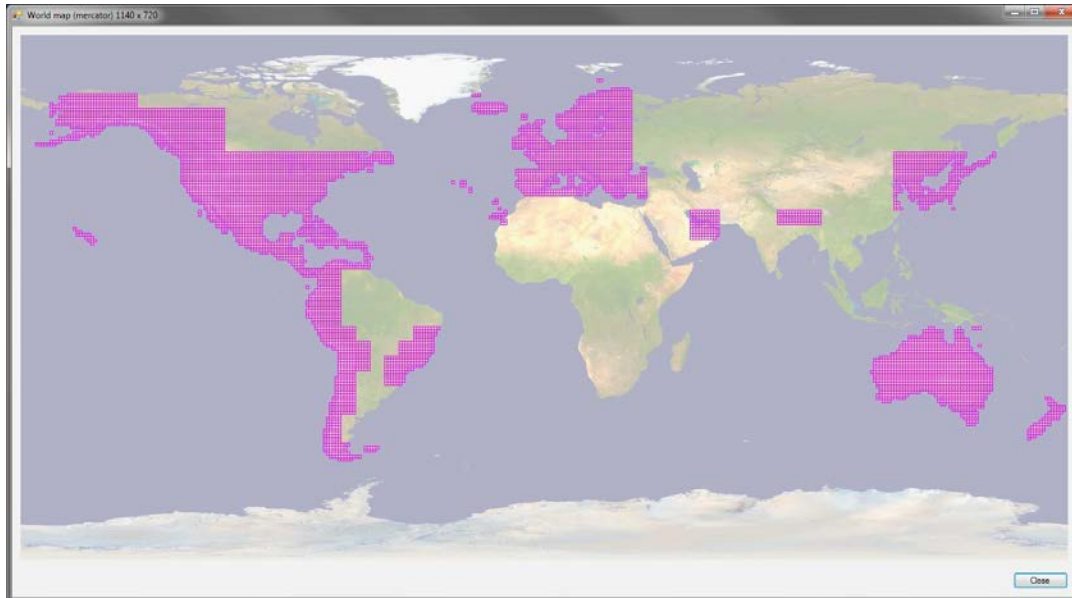
Esto controla la cantidad de elementos mostrados en el mapa. La selección se almacena individualmente para cada carta (*terrestre o mundial*). Si coloca el puntero del mouse sobre el botón, se presentará una información sobre herramientas descriptiva.

3.6 Barra lateral

Este es el lugar para obtener información adicional sobre la situación actual. El campo superior indica la hora real (**UTC-World** o **UTC-Simulator**). Al hacer clic en este campo, se abre una ventana adicional con tres *temporizadores* diferentes. Cuando la aeronave está en el aire, el primer temporizador está predeterminado en **Tiempo de vuelo** (*Contador de tiempo de vuelo*). El siguiente campo "**ESTADO**" a continuación es el único campo no contraíble. Dependiendo del estado del vuelo (*con o sin Flightplan*) se presentarán campos adicionales con información del *Flightplan*. Cada uno de ellos se puede *contraer/restaurar* manualmente. Además, en el diálogo de configuración se puede seleccionar el *colapso/restauración* situacional automático. Para resaltar una línea específica para una mejor visibilidad, se puede hacer clic en ella para resaltarla.

3.7 Terreno

Cuando se selecciona, **EFBv2** ofrece datos de terreno (*curvas de nivel*) en el **mapa mundial**. Toda la información de altitud se refiere a la elevación del campo del aeropuerto activo. Los datos se derivan de la misión **ASTER / GDEM** y son ampliamente idénticos a las mallas de terreno utilizadas en la mayoría de los simuladores de vuelo en la actualidad. El cálculo de las curvas de nivel es un proceso que requiere mucho tiempo y todavía está en curso. Con el instalador actual, se cubren las regiones que se muestran en el **mapa** que vemos a continuación:



3.8 Minimos

EFBv2 permite la presentación de enfoques mínimos. Desafortunadamente, los datos mínimos no están contenidos en los datos del ciclo **AIRAC** y, por lo tanto, deben agregarse y editarse manualmente. Los archivos mínimos pueden ser compilados fácilmente por los usuarios que tienen los conocimientos correspondientes.

En la misma carpeta de datos puede agregar archivos de datos para las altitudes de despeje de ascenso inicial. Estos archivos también se pueden *crear/editar* fácilmente usando un editor de texto simple como "**Notepad.exe**".

En el Foro de usuarios de **AivlaSoft** (*sección "Contribuciones"*) encontrará los archivos mínimos y los datos de autorización de ascenso inicial para aprox. **2.000** aeropuertos en todo el mundo. Estos archivos se actualizarán de vez en cuando y se pueden *copiar/pegar* sobre los archivos ya disponibles en la carpeta de datos correspondiente.

3.9 TOPCAT

EFBv2 proporciona una interfaz para la conocida calculadora de rendimiento **TOPCAT** (<http://www.flightsimsoft.com>). Se requiere una versión con licencia completa **2.40** o superior de **TOPCAT**. Si **EFBv2** reconoce la instalación de **TOPCAT**, puede iniciar los cálculos de rendimiento directamente desde el procedimiento.

4 Finalmente

Importante:

Como ya se mencionó al principio, esta **Guía de Inicio Rápido** no reemplaza de ninguna manera la documentación altamente detallada de **EFBv2**. Es esencial leer la **Guía del Usuario** antes de hacer preguntas sobre un tema específico en el **Foro de Usuarios**. Sin embargo, también somos conscientes de que, a pesar de una edición cuidadosa, pueden aparecer errores o déficits que requieran revisiones. Para todos estos asuntos, por supuesto, nuestro **Foro de Usuarios** <https://forum.aivlasoft.com/> está a su disposición y hacemos todo lo posible para responder a todas las preguntas y propuestas en el menor tiempo posible.